How to / Trackmania / User appearance / Cars

Author : -DexM- (Translations:)

LAST PAGE PAGE 1 2

Section 4 : Skins (textures de revêtement) 2D

Un skin 2D est une texture graphique au format .dds qui s'applique sur la surface de la voiture. On utilisera la voiture de l'environnement Stadium pour l'exemple. Bien sûr, tout ce qui va être dit plus bas s'applique également aux autres environnements...

Pour une meilleure compréhension

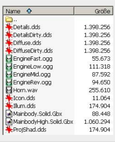
Les instructions concernant la texture et la manière dont elle est utilisée pour le revêtement de la voiture sont stockées À L'INTÉRIEUR du modèle 3D. Les noms des textures sont toujours les mêmes (donnés par Nadeo), mais chaque modèle 3D décide par lui-même s'il souhaite les utiliser, et si oui, de quelle façon.

Obsenons à nouveau notre archive zip dûment remplie.

Tous les fichiers **.DDS** sont des textures de revêtement 2D qui s'appliquent au modèle 3D suivant le cas.

Une explication détaillée des fonctions des différentes textures se trouve plus bas.

Rappel :
Ajouter l'une de ces textures à votre archive personnalisée n'a de sens que si cette texture est différente de celle que Trackmania utilisierait par défaut.



Archive zip simple

La plupart des gens se contentent simplement d'ajouter 2 textures graphiques personnalisées dans leur archive zip : **Icon.dds** et **Diffuse.dds**.

Ces 2 textures graphiques, seules dans une archive, constituent déjà une façon simple et réussie de personnaliser votre voiture. De plus, l'archive garde une taille minime et par conséquent, son transfert aux autres joueurs se fait d'autant plus rapidement.

Icon.dds (TMN + TMU)
Ce petit fichier graphique s'affiche dans votre profil d'utilisateur et sert d'aperçu de votre voiture... Il n'intervient en rien dans l'assemblage du véhicule.
Le format de ce fichier reste toujours le même, quels que soient le modèle 3D ou le skin 2D que vous utilisiez dans votre archive.
Taille : 128 x 128 pixels
Format DDS : compression DXT1, canal alpha simple.

Diffuse.dds (TMN + TMU)
Il s'agit de l'image qui reconnira la surface du modèle 3D par défaut. (Notre exemple montre le revêtement Bleu du véhicule United Stadium Car).
Taille : entre 512x512 et 2048x2048, suivant vos exigences concernant la qualité.
Format DDS : compression DXT5 (luminance définie par le canal alpha)

CLICK IMAGE TO ZOOM

Au premier abord, il n'est pas évident (et ça peut devenir agaçant à la longue) d'essayer de savoir quelle partie de l'image recouvre quelle partie de la voiture.

Ces images peuvent sans doute vous aider à mieux visualiser la façon dont le fichier diffuse.dds revêt le véhicule.

CLICK IMAGE TO ZOOM

Skins additionnels

Vous pouvez évidemment bourrer votre archive d'une multitude d'autres textures pour pousser encore plus loin la personnalisation de votre véhicule.

DiffuseDirty.dds (seulement TMU)

Avec une structure similaire à Diffuse.dds, cette texture représente la carrosserie sale de la voiture après que celle-ci a roulé dans de la boue de l'environnement Stadium de TMU.
Taille : comme pour "Diffuse.dds".
Format DDS : comme pour "Diffuse.dds".

CLICK IMAGE TO ZOOM

Details.dds (TMN + TMU)
Cette texture contient quelques détails sympas, comme le volant, la combinaison du conducteur, les pneus, les jantes, etc.

Dans TMN, le fichier Details.dds qu'utilise le modèle standard de votre 3D n'est pas celui de l'archive zip, mais celui de l'un des dossiers fixes du répertoire d'installation.

Quoi qu'il en soit, si l'archive zip contient un modèle de voiture 3D personnalisé, alors cette texture peut également y être incluse.
Taille : 1024x1024
Format DDS : compression DXT5 (luminance définie par le canal alpha)

CLICK IMAGE TO ZOOM

DetailsDirty.dds (seulement TMU)

Même principe que pour DiffuseDirty.dds, mais cette fois pour la texture détaillée.
Taille : comme pour "Details.dds".
Format DDS : comme pour "Details.dds".

CLICK IMAGE TO ZOOM

Illum.dds (seulement TMU)
Cette texture est une copie de Details.dds, à une différence près : seules les parties concernant l'éclairage du véhicule demeurent dans l'image ! Tout le reste est noir.
Taille : comme pour "Details.dds".
Format DDS : comme pour "Details.dds".

Remarque : il peut s'avérer nécessaire de mettre le fichier "Illum.dds" dans le zip même s'il est entièrement noir, afin d'éviter des bugs d'éclairage.

CLICK IMAGE TO ZOOM

ProjshadI.dds (TMN + TMU)

Ce fichier se charge de la représentation des ombres au sol...

Taille : 512x512 - 1024x1024
Format DDS : DXT1c / sans alpha

Vous pouvez lire notre tutoriel concernant la création d'ombres personnalisées : telles que les " ombres néons ?"...

CLICK IMAGE TO ZOOM

Skins pour modèles 3D personnalisés

Comme il est dit plus haut, les modèles 3D se basent sur des instructions pour savoir si et comment les textures susmentionnées sont utilisées.
Ne soyez pas surpris si un fichier "Diffuse.dds" pour un **modèle 3D personnalisé ne ressemble en rien** à celui montré ci-dessus. L'auteur du modèle 3D est parfaitement libre d'appliquer la texture comme bon lui semble sur son véhicule...

Il arrive parfois que des auteurs de modèles 3D **oublient** d' **implémenter** l' **usage de** certaines **textures** (comme par exemple Projshad.dds). C'est vraiment dommage, mais vous ne pouvez rien y changer...

Comment peindre des skins 2D

Si l'envie vous prend de peindre votre voiture, vous pouvez utiliser l'outil interne de Trackmania, particulièrement utile pour les débutants.

Si vous souhaitez procéder manuellement, allez lire le tutorial "**Peinture d'une texture de revêtement personnalisée**".

Section 5 : Sons

Vous avez également la possibilité d'ajouter un son de klaxon et de nombreux bruits de moteur à votre archive zip personnalisée.
Notez quand même que votre archive ne peut pas contenir uniquement des sons (sans rien d'autre) ; les fichiers icon.dds et diffuse.dds doivent au moins s'y trouver, sans quoi vous pourriez faire face à quelques problèmes d'instabilité du jeu.

Sons de moteur

Les **sons de moteur** doivent être sauvés au format suivant :
Codec : compression **.ogg**
Canaux : **2** (Stéreo)

Ces sons sont généralement créés de façon à ce que l'on n'entende pas de sauts de transition lorsqu'ils tournent en boucle.

EngineIdle.ogg	Son quand la voiture est à l'arrêt
EngineLow.ogg	Son quand la voiture est en 1ère vitesse
EngineMid.ogg	Son quand la voiture est en 2ème ou 3ème vitesse
EngineFast.ogg	Son quand la voiture atteint une très haute vitesse
EngineRev.ogg	Son quand la voiture commence à accélérer en marche arrière
EngineRev2.ogg	Son quand la voiture est en marche arrière rapide
Roar.ogg	Son quand la voiture commence à accélérer

Trackmania laisse entendre des sons différents selon que vous vous trouviez "**à proximité d'un point d'eau**" ou non, comme dans les environnements Stadium, Bay, Coast ou Island...

Trackmania ne jouera que le canal droit des sons de moteur pour créer une sorte de son "humide". Le son de votre **canal droit** devrait donc être le plus "humide" possible, si vous créez vos propres sons de moteur...

Klaxon

Le **son de votre klaxon** doit être sauvé au format suivant :
Codec : **wav** (fichier à MIC de Windows)
Canal : **1** (Mono).

Horn.wav	Klaxonnez le plus possible pour énerver les autres joueurs ^^

Section 6 : Où placer le zip ?

Trackmania (fichiers zip **incluant** un modèle de voiture 3D)

C:\...\Mes documents\TrackMania\Skins\Vehicles\Carcommon\

Trackmania (fichiers **n'incluant pas** de modèle de voiture 3D, mais uniquement des skins 2D)

C:\...\Mes documents\TrackMania\Skins\Vehicles\[Environnement]\

Dans notre exemple, [Environnement] serait "StadiumCar", mais tout dépend du modèle de voiture standard pour lequel les textures personnalisées ont été créées.

Attention !
L'utilisation de `localisateurs` avec des fichiers zip présente quelques spécialités !
Si vous choisissez d'utiliser des localisateurs pour le transfert de vos fichiers zip aux autres joueurs, veillez à ce que le **fichier zip** se trouve **AU MÊME EMPLACEMENT** que le fichier **.loc**.

De plus, il vous faut modifier les propriétés des deux fichiers en les protégeant par l'attribut "**Lecture seule**", sans quoi un simple bug dans Trackmania pourrait détruire vos fichiers !!!

Section 7 : Ressources sons & textures

Vous pouvez évidemment partir des textures et des sons originaux du jeu pour créer les vôtres... Mais prenez garde au fait que **les noms** et **les formats** de ces fichiers originaux sont soumis à des contraintes **différents** de ceux qu'ils doivent avoir dans l'archive zip !!!

Ressources pour le son

[Répertoire d'installation du jeu]\GameData\Vehicles\Media\Audio\Sound\WavData\

Vous trouverez dans ce répertoire bon nombre de sons des différents environnements mixés ensemble... Par exemple, vous y trouverez 6 klaxons différents : BayCarHorn.wav, CoastCarHorn.wav, RallyCarHorn.wav, SnowCarHorn.wav, SpeedCarHorn.wav et SportCarHorn.wav.

La voiture du Stadium utilise de nombreux sons d'autres véhicules, tels que les sons "BayCarHorn.wav" ou "SportCarEngine...wav"...

Faites donc attention à choisir le bon son, à le renommer correctement (et à le convertir au format .ogg si nécessaire) si vous souhaitez le mettre dans votre archive zip.

Ressources pour les textures dans TMU

Les différents zips des skins de couleur (incluant Diffuse.dds et Icon.dds) pour tous les environnements se trouvent à l'emplacement suivant :

[Répertoire d'installation du jeu]\GameData\Skins\Vehicles\[Environnement].

Les textures comme "Shadow" (pour les ombres), "Details" ou encore "Illumination" (pour les zones d'éclairage) de tous les environnements se trouvent à l'emplacement suivant :

[Répertoire d'installation du jeu]\GameData\Vehicles\Media\Texture\Image.

Quant à la texture "Shadow" par défaut, vous la trouverez sous :
[Répertoire d'installation du jeu]\GameData\Vehicles\Media\Texture\Image\StadiumCarShadowProj.dds
Renommez-la "ProjShad.dds" si vous comptez l'inclure dans votre archive zip

LAST PAGE PAGE 1 2

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/iOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Quest#mania games & media © Nadeo & Ubisoft used under fair use policy
8.371.213 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013